FLUXUS
NAM JUNE PAIK

INTRODUCCIÓN.

El trabajo que se presenta a continuación pretende ser una lectura comprensiva de lo que ha significado el movimiento Fluxus para el arte de vanguardia en la segunda mitad del s. XX, pero no será un análisis de todas sus vertientes artísticas (música, performances, etc.) debido a la extensión que esto implicaría; más bien intentaré centrarlo en su vertiente audiovisual, puesto que es la materia que interesa a la asignatura Creación Audiovisual.
Dentro de este marco intentaré conocer con mayor profundidad a una de sus figuras más relevantes: **Nam June Paik**, al que se podría considerar el padre del videoarte.

Para el desarrollo del mismo en primer lugar nos encontramos con una presentación del movimiento Fluxus, sus fuentes, su manifiesto, sus formas de entender y representar la realidad, algunos de sus personajes relevantes, etc.

Después habré de centrarme en la figura de Nam June Paik, el contexto en el que desarrolla su arte, y su vida, conocer su obra, y su entorno. En definitiva hacer un pequeño resumen de su biografía.

FLUXUS.

"Fluxus no es un momento en la historia, o un movimiento artístico. Fluxus es una forma de hacer las cosas, una tradición, una forma de vivir y de morir"

Dick Higgins.

Tal nueva forma de vivir y de morir se hizo pública en Septiembre de 1962, en Wiesbaden, Alemania. A lo largo de cuatro fines de semana y bajo el título de *"Festival Internacional Fluxus de Música Novísima".*

La energía y fuerza motriz de Fluxus se derivan de Marcel Duchamp, del dadaísmo, del surrealismo, de experimentar el mundo con la mente abierta como una forma de liberación (John Cage), de la preocupación por una obsesiva recepción consumista de la televisión (Wolf Vostell), etc…

Repletos de ironía y humor, y con un planteamiento conceptual que abarcaba la primacía del cuerpo y preconizaba la interdisciplinariedad combinando actividades como las performances, la música y otros medios centrados en el tiempo como el cine o el vídeo. Los artistas de Fluxus fueron además los primeros en enfrentarse críticamente a la televisión, en un intento de sortear el abismo que constataban entre el arte y la vida.

Los Fluxfilms surgieron durante los sesenta, durante la explosión subversiva que hizo añicos el código cinematográfico. A menudo constituidas por cuadros vacíos o material sobreexpuesto, obras que deben ser apreciadas como experimentos radicales con el medio y los mecanismos del cine.

En definitiva Fluxus se concibe como un laboratorio, cuyo programa de investigación se explica a través de doce ideas que van desde el globalismo hasta la musicalidad, enfatizando su potencial para promover el cambio social.

Las ***12 cuestiones centrales de Fluxus*** son las siguientes:

1) ***Globalismo.***- Los Fluxistas consideran que vivimos en un único mundo, un mundo en el que los límites de los estados políticos no equivalen a los límites de la naturaleza o de la cultura. La visión que Fluxus tiene del Globalismo integra un enfoque democrático de la cultura y de la vida. Un mundo habitado por individuos con el mismo valor requiere un método para que cada cual se realice en todo su potencial y esto, a su vez, exige un contexto democrático en el que cada persona pueda decidir cómo y dónde vivir, qué ser y cómo hacerlo. Parte de la obra de Fluxus está pensada como contribución directa a un mundo más democrático. Los proyectos de Joseph Beuys para una democracia directa, los experimentos de Nam June Paik con la televisión, los programas de Robert Filliou, la Something Else Press de Dick Higgins, los proyectos Actual de Milan Knízák, las series múltiples de George Maciunas... constituyen claramente un intento de introducir la expresión democrática en el arte y utilizar éste arte al servicio de la democracia. Éste es un aspecto de Fluxus que sólo se puede

examinar y comprender en términos globales amplios, términos que encuentran su voz propia en las palabras de los artistas.

2) ***Unidad del arte y la vida.***- Cuando Fluxus se creó, el objetivo consciente era borrar las fronteras que separan el arte de la vida. El círculo fundador de Fluxus pretendía resolver lo que se consideraba entonces una dicotomía entre arte y vida.

3) ***Inter.-Media.***- Esto significa que a menudo se requieren formas de arte que recurren a las raíces de distintos medios de expresión, dando lugar a nuevos híbridos.

4) ***Experimentalismo***.- Fluxus aplicó el método científico al arte. El experimentalismo no es únicamente intentar cosas nuevas, sino también evaluar los resultados. La orientación investigadora tiene que ver no sólo con los métodos experimentales, sino también con las formas en que se lleva a cabo la investigación.
En el ámbito de la ciencia, el concepto de colaboración entre teóricos, experimentadores e investigadores que trabajan juntos, está totalmente asentado. Fluxus aplicó esta idea al arte y muchas de las obras Fluxus son fruto del diálogo activo de numerosos artistas que, si bien no son los primeros en aplicar este método, sí es cierto que es el primer movimiento artístico que declara que esta forma de trabajar constituye un método totalmente adecuado para ser utilizado

5) ***Azar.***- Es un aspecto clave de la experimentación de Fluxus. Los métodos y resultados del azar se dan de forma repetida en la obra de los artistas. Hay varias formas de abordar el azar. El sentido de algo aleatorio, casual, es conocido y muy utilizado, es una tradición que se remonta a Duchamp, al dadaísmo, etc. La casualidad aleatoria, como forma de romper las ataduras, resultaba tremendamente atractivo, aún así, el azar aleatorio resultó más útil como técnica que como filosofía.
También existe el azar evolutivo, que implica un cierto elemento aleatorio. Porque algo nos puede influenciar de forma aleatoria, algo que llega repentinamente sin ser esperado, sin embargo cuando esa aportación aleatoria se integra en una nueva estructura, se convierte en evolutiva.

6) ***Carácter Lúdico.***- Cuando Fluxus surgió, el arte se encontraba bajo la influencia de una serie de actitudes en las que parecía ser un sustituto liberal y secular de la religión. El arte estaba tan influido por los rígidos criterios de concepto, forma y estilo que llevo al movimiento Fluxus a adoptar una actitud irreverente haciendo gags y chistes. El juego implica mucho más que humor. Está el juego de las ideas, jugar con la libre experimentación, jugar con la libre asociación y el juego del cambio de paradigmas…

7) ***Sencillez.***- Nos remite a la relación entre verdad y belleza. En el ámbito científico una idea elegante es aquella que expresa la serie más completa posible de significados en la frase más concentrada posible. La sencillez de medios y la atención perfecta caracterizan este concepto en la obra de los artistas Fluxus.

8) ***Capacidad de implicación***.- Supone que una obra Fluxus ideal implica muchas más obras. Este concepto surge de la noción de elegancia y parquedad y está próximo a ella. También en este caso se pone de manifiesto la relación Fluxus con el experimentalismo y con el método científico.

9) ***Ejemplificación.***- Puede definirse como la cualidad de una obra que muestra o ilustra, la teoría y el significado de su construcción. Si bien no todas las obras Fluxus son ejemplificantes, siempre se ha tenido la sensación de que las piezas que son ejemplificantes están más cerca del ideal Fluxus.

10) ***Especificidad.***- La especificidad tiene que ver con la tendencia de una obra a ser específica, distinta y autónoma, y a representar todas sus partes. La mayoría de las obras de arte se basan en la ambigüedad, filtrando significados para acumular significados nuevos. Cuando una obra tiene especificidad, está dotada de significado totalmente consciente. En cierto modo, esto puede parecer una contradicción en un movimiento artístico que ha llegado a simbolizar la ambigüedad filosófica y la transformación radical, pero es un elemento clave en Fluxus.

11) ***Presencia en el tiempo***.- Muchas obras Fluxus tienen lugar en el tiempo. La cualidad de lo efímero es evidente en las breves performances de Fluxus, donde el término es totalmente apropiado, y en la producción de publicaciones y objetos efímeros, momentáneos, que siempre han caracterizado a Fluxus. Pero las obras Fluxus, a menudo, tienen un sentido diferente del durativo, como es el caso de las composiciones musicales que duran días o semanas, las performances que se realizan por fragmentos a lo largo de décadas o incluso las obras de arte que crecen y evolucionan a lo largo de periodos de tiempo igualmente extensos.

12) ***Musicalidad.***- Este concepto hace alusión al hecho de que muchas obras Fluxus están diseñadas como partituras, como obras que pueden ser ejecutadas por artistas que no sean el propio creador. La cuestión de la musicalidad tiene implicaciones fascinantes. El pensamiento y la intención del creador son elementos clave de la obra. La cuestión de la importancia de la mano del artista sólo es pertinente en la medida en que la habilidad de la ejecución afecte a la obra. La musicalidad está vinculada al experimentalismo y al método científico y los experimentos deben funcionar de la misma forma independientemente del científico que quiera reproducirlo.

Como movimiento y expresión de una particular sensibilidad, Fluxus ha ejercido una influencia sutil pero profunda sobre nuestra manera de comprender el arte y el mundo en general. Especialmente revelador podría resultar el examen de un aspecto primordial de la práctica Fluxus: su producción artística en cine y video, a menudo auto-reflexiva y siempre irreverente.

En el arte desarrollado en el tiempo, la contención irónica típica del estilo Fluxus se ve comprometida, pero no eliminada. La intimidad concreta e intensamente privada del

objeto Fluxus, están reemplazados en el trabajo de cine y video por una estética más puramente espectacular, una estética que asigna al espectador un papel más activo. Si bien el público puede sentirse aburrido o desconcertado por una película o un video de Fluxus, nunca cuestionará la presencia o la identidad como médium de la obra, bien sea exhibida como tal o forme parte de un dispositivo artístico más amplio.

Aún en las obras intencionalmente aburridas, de contenido opaco, o casi invisible, las cualidades de exhibición, cronografía, reflexividad e interpelación pública que caracterizan al cine y al vídeo como disciplinas artísticas obligan a la audiencia a estar siempre consciente de la experiencia fílmica; de este modo se suaviza la subversión, a veces extrema, de las expectativas y percepciones del público.

Las ficciones de la praxis artística, literaria o musical dependen todas de algún tipo de contexto inmediato y material; pero en el cine o el vídeo, se da paso a la estética del play back, es decir, a la condición de reproductibilidad íntegra pero inmaterial. En este caso el arte no existe bajo otra forma que la de la ocasión de la proyección, porque bajo la forma de un rollo inerte de cinta, una película o un vídeo no llegan a suministrar la experiencia artística deseada. La obra desarrollada en el tiempo simplemente no existe hasta que se exhiba; hasta que se lea o se interprete, y sólo cuando se experimenta en el tiempo. Y tal experiencia temporal no puede tener lugar hasta que se exhiba la película o el vídeo en cuestión.

Los artistas de Fluxus buscaban en el cine y el vídeo un equivalente visual de la experiencia musical, una experiencia que, estando presente, no es palpable. En manos de estos artistas, bobinas y proyectores, cintas y monitores, y por supuesto las cámaras, se convertían en instrumentos para ser tocados, instrumentos que a pesar de su compromiso estético con la presentación se esfuman ante el gesto artístico. Al llamar la atención sobre estos objetos en los trabajos de cine y vídeo, los artistas de Fluxus no ponían en entredicho la musicalidad e los medios arraigados en el tiempo, sino que desvelaban las circunstancias intermediarias donde el carácter fundamentalmente temporal del cine y del vídeo se encontraba más afirmado, precisamente a través del descubrimiento de sus mecanismos.

La relación de Fluxus con el cine surgió no sólo del compromiso de cada uno de sus artistas con los medios cinemáticos, sino también de la determinación programática en ese sentido de Georges Maciunas, quién dio forma al movimiento, empeñado en desarrollar los conceptos y gestos de Fluxus en y como cine. Maciunas no se interesó tanto por el vídeo, tampoco se opuso a el, aún así el protagonismo de determinados artistas de Fluxus en los inicios del video-arte hizo que la sensibilidad de Fluxus influenciara marcadamente los vídeos artísticos de los primeros tiempos. Es más, la asociación común del video con la televisión lo sumergieron desde el principio en el tipo de contexto preferido por Fluxus en todas sus manifestaciones: un contexto socialmente cargado y estéticamente contundente.

Maciunas influido claramente por el socialismo utópico, examinó la labor cultural de la Revolución Rusa, debido a que le llamaba la atención la preponderancia del cine en la cultura soviética PRE-estalinista, como un medio tanto de propaganda como de experimentación.

El núcleo de la producción cinematográfica de Fluxus consiste indiscutiblemente en la antología de Dadá recopilada por Maciunas. El Fluxfilm Anthology salió originalmente en dos versiones, una corta con unas 17 obras y una larga con unas 25 obras. Maciunas

produjo varias recopilaciones de Dadá con la finalidad de presentar las obras en eventos, ganando más de un premio en tales ocasiones, y envió otras copias en 8 o 16 mm, con un numero variable de obras, a compañeros para que las proyectaran donde estuvieran. La lista numerada de Dadá que Maciunas difundía periódicamente hasta mediados de los 70 no deja de cambiar, alcanzando un total de 41 piezas designadas en algún momento por el mismo como Fluxfilms.

Los Fluxfilms destacan por sus alusiones auto-reflexivas sobre el cine como medio, su utilización hiper-consciente del tiempo y su esfuerzo deliberado por provocar el aburrimiento en el espectador. Muchos de ellos presentan una sola imagen o tipo de imagen de principio a fin, obligando al público a fijarse en los cambios casi imperceptibles que se producen en escena durante ese tiempo. Otros, al contrario, duran una fracción de segundo.
Sin embargo, la supuesta relación entre Fluxus y Dadá es más una cuestión de apariencias que de estructura profunda. Fluxus no es dadaísta en cuanto a sus intenciones. El movimiento Dadá era explosivo, irreverente y recurría mucho al humor; Dadá era un movimiento nihilista, un movimiento milenario en términos modernistas. Fluxus mas bien es constructivo, se basa en principios de creación, transformación y su método central busca nuevas formas de construcción. Fluxus exige cambio, perspectiva y compromiso. Las premisas y los resultados son sencillos. El camino desde las premisas hasta el objetivo puede ser arduo.

Hoy en día, Fluxus no es el Fluxus al que en ocasiones se consideró un grupo organizado. Fluxus es un foro, un círculo de amigos, una comunidad viva. El fluxismo como forma de pensar y de trabajar está absolutamente vivo. Lo que hizo que Fluxus fuera Fluxus, radica en que no se limitaba al arte y eso, tal vez, les libró de que críticos de arte les pusieran un nombre. Fluxus es un movimiento que se bautizó a sí mismo.

En los últimos 20 años, el interés en Fluxus ha atravesado dos, tal vez tres ciclos de crecimiento y olvido. Si se repasan las numerosas listas de artistas Fluxus que eran jóvenes y revolucionarios allá por los años 60, los 90 han puesto de manifiesto que muchos de ellos se han transformado y evolucionado. Modificaron tanto la forma en que el mundo piensa en el arte, como la relación entre el arte y el mundo que lo rodea.

El diálogo Fluxus ha cobrado vida propia. Un fluxismo suficientemente vital como para continuar por derecho propio era exactamente lo que sus artistas pretendían al principio, aunque esto, a veces, hay tenido consecuencias sorprendentes tanto para ellos como para los demás. Si el fluxismo no se ha desarrollado exactamente tal y como lo habían planeado, es porque no existen fronteras entre el arte y a vida. Lo importante es que se haya desarrollado.

NAM JUNE PAIK.

Nam June Paik nació en Seúl, Corea, en 1932. Allí realizó estudios de música e historia del arte en la Universidad de Tokio, interesándose principalmente por compositores contemporáneos como Arnold Schöenberg, sobre quien realiza una tesis. Para completar su formación viaja a Alemania donde conoce a John Cage, figura que será clave en su

posterior evolución. Junto a él entrará en el Movimiento Fluxus, creado por Josef Maciunas en Estados Unidos hacia 1961.

En estos momentos la República Federal Alemana vivía uno años de fervor creativo, de búsqueda de cambios en el mundo del arte, de nuevos significados. Allí también realizara su primera exposición individual en 1963, en Wuppertal. Ese mismo año viajó a Japón y con la ayuda de su hermano construyó "*el Robot K-456"* que emitía discursos de Kennedy, Churchill y Hitler, engullía frijoles y los desechaba a través de una abertura en la parte trasera. Esta pieza debutó en el Festival Avant-Garde de Nueva York (1964), y luego de deambular por las calles de Alemania, Suecia y Londres, fue protagonista del performance "*Primer accidente del siglo XXI*", en el que Paik planeó que el robot fuera atropellado por un automóvil en la avenida Madison, luego fue colocado en una camilla y expuesto en el Museo Whitney.

El movimiento Fluxus intenta romper con los canales habituales de comercialización del arte. Su deseo es llevar el arte a la vida. También inicia la búsqueda del momento efímero, la ínter actuación con el espectador más allá de los "depósitos" artísticos que son los museos.

Movido por estas nuevas amistades y por una necesidad de encontrar nuevos horizontes se traslada en 1964 a Nueva York. Su interés por las nuevas tecnologías y sus posibilidades le conducen a comprarse una videocámara nada más salir éstas al mercado, en el 65. El mismo día de adquirirla presenta sus primeras grabaciones en el Café a Go-Go. De este modo, a finales de los 60 se encuentra al frente de una generación de artistas dedicados a la creación de un lenguaje estético basado en el video, la televisión y las imágenes en movimiento.

Paulatinamente se irán multiplicando sus colaboraciones con los artistas más destacados del momento: Laurie Anderson, Joseph Beuys, David Bowie. John Cage o Merce Cunningham. Junto con John Cage aprendió la importancia de la música y los silencios en las representaciones iniciando su camino dentro de las performances. En ellas colaboró de un modo muy especial la chelista Charlotte Moorman, compromiso que en ocasiones la condujo a la cárcel. Esto ocurrió en 1971 cuando se presentó desnuda en una actuación. De esta pieza, "*Chelo TV (TV Cello)*", 1971, se puede ver el video que se creó durante la representación.

Nam June Paik goza de un fino sentido del humor y una incisiva ironía que emplea a modo de escarpelo con la "sociedad de la información" y de las "nuevas tecnologías". Este cuestionamiento de la sociedad occidental es realizado con los medios técnicos característicos de la misma, la televisión, el video y, en las últimas obras, Internet.

Descontextualizar el medio, o bien transformar el mensaje por él emitido, conducen primero a un momento de desconcierto, después a una reflexión. Reclama una llamada de atención sobre algo tan cotidiano y masivo como ver la televisión. Nos subraya el modo en que somos utilizados y absorbidos por el continuo bombardeo de imágenes. Esto se presenta de modo claro en piezas como "*Silla TV, (TV Chair)*", 1968", "*TV Vela (Candle TV)*", 1975, "*Vídeo sintetizador Paik-Abe (Paik-Abe Video Synthetizer)*", 1969, o en "*TV Participativa (Participation TV)*", 1963. Otra línea de actuación sería su interés por humanizar la tecnología en piezas como "*Familia robot (Family of Robot)*", 1986.

Junto a todo esto Paik siempre ha demostrado una especial relación con las filosofías orientales, no en vano es coreano y forma parte de su cultura, aunque su educación se orientase hacia el ámbito occidental. Su afinidad y espíritu zen no quedan ocultos en algunas de su piezas. Su aparente frialdad tecnológica encierra un respeto profundo hacia la naturaleza. Él mismo, en numerosas ocasiones, ha denominado sus obras como "zen electrónico". Enlaza, así, una tradición filosófica milenaria con un compromiso estético con el momento histórico presente. "*Vídeo Buda (Video Buddha)*", 1976, podría ser un ejemplo. Este sería también un punto de contacto con Beuys, amigo suyo desde que su estancia en Alemania y uno de los artistas más importantes de la segunda mitad del siglo XX. En evocación suya realizaría "*Tienda mongola (Mongolian Tent)*", 1993.

Ejemplo de este amor a la naturaleza traducido a los medios actuales es su interés continuo por la luz como expresión de la vida. Luz natural o luz artificial, de ahí sus últimos experimentos con tecnología láser y su colaboración con el especialista Norman Ballard

Su concepto del arte engloba en igual medida sentido del humor, ironía y reflexión sobre el mundo y la sociedad en la que nos desarrollamos. Su tratamiento de la imagen en movimiento como un medio para representar los mundos que imaginamos en contraste con la realidad ha creado escuela. Se puede considerar como un claro referente para muchas de las propuestas actuales. Muchos de los videos de rock o anuncios publicitarios actuales deben mucho a sus planteamientos arriesgados. Puso de manifiesto la importancia pareja de los medios audiovisuales y del modo de utilizarlos, así como su capacidad para erotizarlos, abandonando esa imagen fría o aséptica.

Su ironía es un síntoma de inteligencia y su sentido del humor una prueba de su esperanza en la función del arte como medio de comprensión y transformación de lo que nos rodea. Las primeras experiencias de Nam June Paik con televisión en los 60 y 70 son un ataque directo al aparato de TV. En una de estas piezas deforma la imagen aplicando directamente un imán sobre la reproductora de video; en otra obra ubica, en lugar del tubo, una vela dentro de la carcasa vacía del televisor. El objetivo de Paik va cambiando desde el aparato de TV hacia el tiempo de la TV. En sus video esculturas "*Pasajes" (1986)* y *"Megatron*" (1995), se alternan constantemente secuencias de imágenes que cruzan la pantalla. De esta manera, los trabajos reflejan la edición por recortes y reformas propios de la televisión comercial. Por apropiación y aceleración del "micro time" de MTV y los cortes comerciales, Paik traslada a sus obras esta implosión de tiempo, creando una matriz / retícula / variedad/ de imágenes suficientemente deslumbrantes como para competir con la TV y producir un efecto sorpresivamente mediático.

Nam June Paik ha sido rotulado 'padre del vídeo arte'. Lo que se conoce menos es que no sólo fue el creador del término excesivamente usado de "telecommunication superhigway", sino que también fue el primero en usar satélites de telecomunicación para el intercambio artístico.

Nam June Paik es un gran artista contemporáneo y una figura central en el videoarte. A través de sus instalaciones, video esculturas, performances y videos, Nam June Paik ha redefinido nuestra percepción de la imagen temporal en el arte contemporáneo. Entre el mundo del arte y los medios, la tecnología y la filosofía, la obra de Paik se muestra con humor irreverente y una brillantez subversiva que ha influenciado de manera drástica en el arte, el video y la televisión. Tocando el tema de las teorías de comunicación global con una sensibilidad "anti Pop", sus trabajos icono clásticos exploran la unión del arte y

la cultura popular. Paik ha hecho una gran contribución a la historia y al desarrollo del video como una forma de arte.

Buscando en la imagen en movimiento un nuevo vehículo de expresión artística Paik no sólo ampliaba los horizontes del arte, abierto a una estética inabarcable hecha del lenguaje infinito de la imagen y el sonido, sino que al mismo tiempo lograba influir en la cultura audiovisual superponiendo al realismo a ras de tierra de la imagen grabada, la intangibilidad estética, anímica, mental.

Paik utiliza la cultura audiovisual como vehículo para el arte y al mismo tiempo y sin proponérselo consigue llevar este a aquélla, es el efecto boomerang de un artista que persigue a través de la tecnología la estela de la imagen en movimiento: televisores manipulados, videos interactivos que cambiaron la relación del espectador con el medio, haces de rayos láser...

Considerado uno de los artistas más innovadores de la vídeo creación, desde un principio experimentó con la interacción entre el sonido y la imagen prestando hábitat a los universos musicales creados por artistas de la talla de John Cage, David Bowie o Merce Cunningham

En la etapa actual Paik esculpe el aire con láser, creando espacios virtuales de materia aérea y fronteras ópticas. Paik transforma la realidad en una poesía factible por cuanto está hecha de imágenes cotidianas y sonidos posibles, su labor transformadora es como la rítmica y la métrica del poeta que paga su precio por alargar la mano y servirse de la belleza.

Más de seis años ha dedicado el artista para que esta muestra retrospectiva pudiera ser posible. La imagen es para este artista afincado en Nueva York desde 1964 el mejor medio de expresión. Consigue así una nueva forma de comunicación de estética novedosa. Es un amplio mundo con un lenguaje extenso visual y sonoro.

Nam June Paik innova con sus creaciones en las que surgen televisores manipulados, vídeos interactivos, rayos láser que iluminan caídas de agua, ... Todo un mundo de vídeo creación que incide, en los últimos años, en los efectos que consigue la aplicación del láser. Una aplicación que crea espacios virtuales rítmicos y métricos al servicio de la belleza.